

ANNO 1503

GameStar war für Sie vor Ort

Anno 1503

Darauf haben Aufbauspieler lange gewartet: Max Design lüftet endlich den Schleier um ihren Kult-Nachfolger. Seit der ersten Präsentation auf der E3 hat sich einiges getan. Wir haben für Sie hinter die Kulissen des wahrscheinlich schönsten Aufbauspiels seit Erfindung des Genres geschaut – und den Entwicklern in die (Land-) Karten.

Inhalt

Anno 1503 Preview	58
Mustersiedlung	64
Der Vergleich: Anno 1503, Siedler 4, Die Völker 2	66

Anno 2000 auf einem kleinen Hofgut bei Frankfurt: Von außen wirkt das Szenario unspektakulär. Doch innen enttöhlen Max Design und Sunflowers die erste spielbare Version ihres Aufbau-Knöllers **Anno 1503**. Die Erwartungen sind gewaltig, handelt es sich doch um den Nachfolger zum bislang meistver-

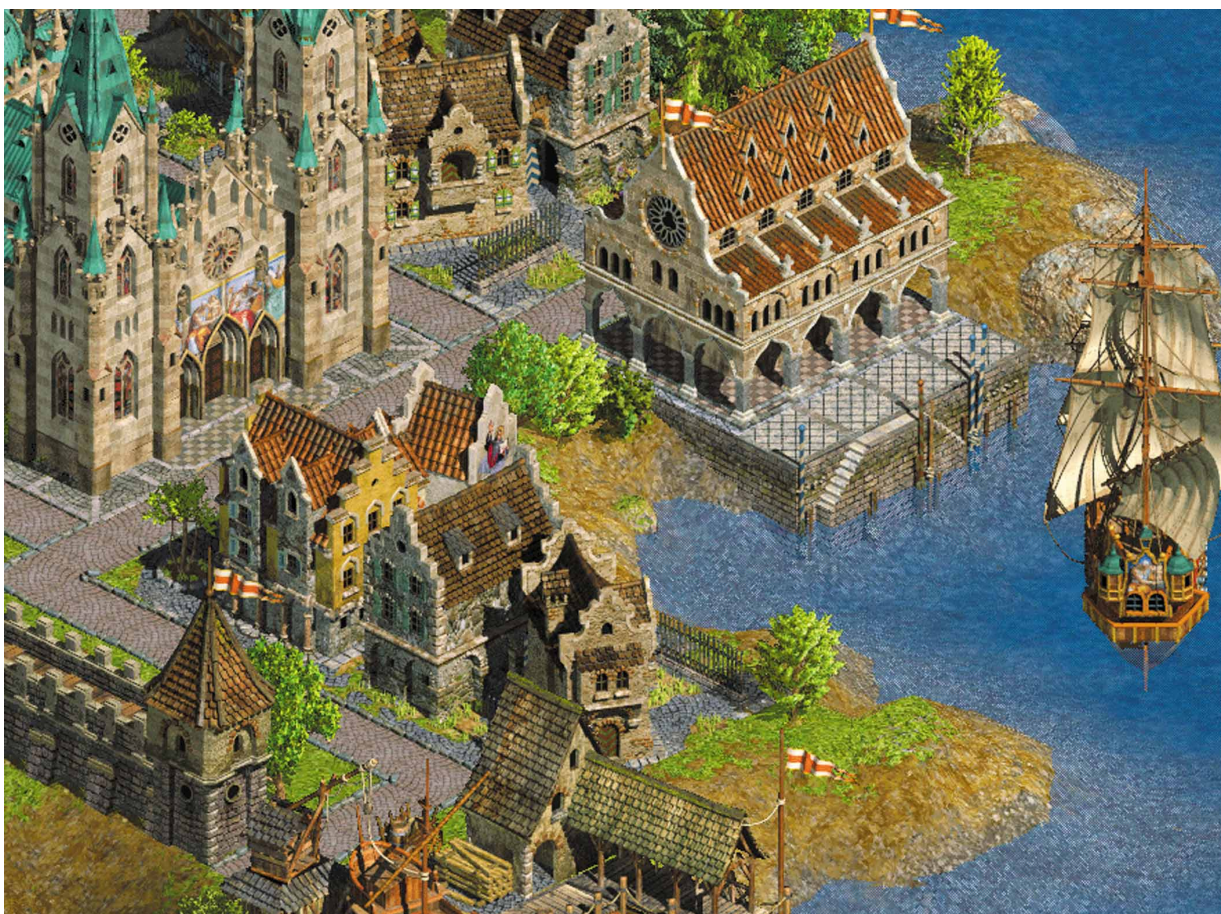
kauften deutschen PC-Spiel. Die schicke Grafik war schon auf der diesjährigen E3-Messe zu bewundern, doch was hat sich spielerisch getan? GameStar war für Sie mit zwei Mann vor Ort, um dieser und vielen anderen Fragen nachzugehen.

Iso-Look trotz 3D-Engine

Bereits als die ersten Bilder der aktuellen Alpha-Version über den Bildschirm flimmern, bekommen **Anno**-Veteranen feuchte Augen: Was dort zu sehen ist,

wirkt vertraut und dennoch neu. Denn sowohl der Blickwinkel auf die Siedlung als auch ihr Aufbau lassen eindeutig die Verwandtschaft zu **Anno 1602** erkennen. Nur wirkt diesmal alles viel hübscher und gewachsener. Der Rechteck-Look der alten Tage ist einer hochaufgelösten Ansicht der Gebäude gewichen, die von Echtzeit-Schatten veredelt werden. Die stufenlos zoombare, aber absichtlich nur in 90-Grad-Schritten drehbare 3D-Grafik sieht aus wie ein ge-

schmackvoll gestaltetes Diorama einer Modellbahnlandschaft. Eine Eisenbahn gibt es natürlich nicht, schließlich spielt **Anno 1503** lange vor Erfindung des Dampfzuges. Aber die Bauernhöfe, Plantagen und Wohnhäuser sehen durch ein paar optische Tricks fast lebensecht aus. Dabei belegen sie immer noch rechteckige Flächen. Der Trick: Die Häuser stehen in schiefen Winkeln zueinander. In Lücken, die dadurch entstehen, sehen Sie Grünflächen oder Felder.



Die Stadt, die unser hochdetailliertes **Segelschiff** anläuft, ist schon sehr weit entwickelt. Sowohl eine **Reederei** als auch eine stabile Festungsmauer stehen bereits. In der Endversion sollen die Einwohner selbst zum Marktstand laufen und Soldaten die Mauern bemannen.

Quirliges Leben

Doch das optische und spielerische Highlight sind die äußerst quirligen Bewohner der schönen **Anno**-Welt. Während im Vorgänger eine Handvoll unbedeutender Pixelwichte bestenfalls eine Alibi-Funktion bekleidete, wird sich in **Anno 1503** mittelalterliches Leben vor Ihren Augen abspielen. In jedem Haus sollen Menschen leben, die man dabei beobachten

kann, wie sie auf ihre Umwelt reagieren. Streicht beispielsweise ein Bär um das Haus, verbarrikadieren sich die Anwohner und kommen erst heraus, wenn der (hoffentlich vorhandene) Jäger das Untier zur Strecke gebracht hat. Tobt ein Krieg, fliehen die Zivilisten Hals über Kopf. Zudem sollen die Figuren Ihnen das Studium langweiliger Statistiken ersparen. Nahrungsmangel erkennen Sie allein schon daran, dass Dorfbewohner wütend vor dem Markt

aufmarschieren. Auch Tiere sitzen nicht dumm auf der Wiese: Hasen und Rehe nehmen vor Raubtieren wie Pumas oder Löwen Reißaus. Durch doppelt so viele Animationsphasen wie im Vorgänger und erheblich mehr Bewegungsabläufe der einzelnen Figuren wirkt **Anno 1503** schon jetzt erheblich belebter als Teil 1 – es lädt zum Zugucken regelrecht ein.

Auf Entdecker-Fahrt

Nicht nur grafisch bewegen sich die **Anno**-Siedler auf neuen Pfaden. Damit der Entdeckerreiz größer wird als in **Anno 1602** (wo man jederzeit jeden Weltzipfel anschauen konnte), gibt es jetzt unbekannte Gebiete. Der darüber liegende Nebel lichtet sich, sobald Sie mit einem Ihrer Segelschiffe vorbeischaun, und bleibt danach für immer verschwunden. Falls Sie so eine neue Insel aufspüren, ist diese aber noch längst nicht erkundet: Anders als früher müssen Sie erst einen Pionier

absetzen und persönlich über das Eiland führen. Der findet dann nach und nach heraus, welche Rohstoffe vorhanden sind und welche Nutzpflanzen angebaut werden können. Erkundetes Land dürfen Sie sofort bebauen – im Vorgänger mussten Sie erst umständlich ein Kontor am Meer errichten.

Handel und Händel

Der Handel soll in **Anno 1503** eine wesentliche Rolle bei der Entwicklung Ihrer Siedlung spielen. Da die Landmassen jetzt bis zu fünfmal größer aus-



Redakteur Mick Schnelle posiert mit den Anno-Machern auf Hofgut Habitzheim.

Das Anno-Konzept

Anno 1503 liegt das gleiche Spielprinzip wie seinem Vorgänger Anno 1602 zugrunde. Mit nur wenigen Rohstoffen und Werkzeugen ausgerüstet, machen Sie sich auf, Inseln zu entdecken. Dort gilt es, Produktionsketten zur Rohstoffgewinnung und Weiterverarbeitung anzulegen, um die Bevölkerung mit Nahrung, Kleidung und Luxusgütern zu versorgen. Durch fleißigen Handel sichert man den Nachschub von Gütern, die die eigene Wirtschaft nicht herstellen kann. Der (optionale) Krieg ist ein teures, manchmal aber notwendiges Mittel, um sich die Nachbarinseln einzuverleiben.



Die Siedlungen der neutralen Völker (hier eine Stadt der **Mauren**) können sehr große Ausmaße annehmen. Im fertigen Spiel werden große **Karawanen** mit gepackten Kamelen durch die Stadttore in die Ferne ziehen.



Die **Karawane** transportiert wichtige Handelsgüter.

fallen können, passen meist auch gleich zwei oder mehr Städte auf eine Insel. Folglich wird der Handelspart erweitert. So sollen Sie Karawanen aus Eseln oder Packwagen mit unterschiedlichen Gütern selbst

zusammenstellen können, die dann über Land in die nächste Stadt ziehen. Unterwegs lauern immer wieder mal Räuber, weshalb Sie dem Wagenzug Eskorten mitgeben dürfen.

Auch der Handel auf See ändert sich. Früher konnten Sie auf Militärschiffen Güter transportieren und sich so extra Transportboote ersparen. Das funktioniert jetzt nicht mehr: Die Kampfsegler bieten kaum Platz für Waren. Deshalb müssen Sie Konvois zusammenstellen, wenn Sie vor feindlichen Flotten oder Piraten sicher sein wollen. Mit geschickt gesetzten Wegpunkten lotsen Sie Ihre Armada um gefährliche Gewässer herum, die sie sonst auf den Handelsrouten passieren müsste.

Die Mauren kommen

Erstmals in Aktion zu sehen war eins von neun geplanten neutralen Völkern. Die Mauren leben in großen Städten, die von orientalischer Pracht geprägt sind. Zum Transport von Waren dienen Kamele, die in langen Karawanen langsam von Siedlung zu Siedlung ziehen. Noch nicht eingebaut, aber fest geplant, ist ein ausgeprägtes Wunschsyst. em der potenziellen Handelspartner. Ob Eskimos, Indianer oder Azteken: Getauscht wird oft nur dann, wenn Sie zuvor bestimmte Vorleistungen erbringen, etwa ein Geschenk von 100 Ballen Stoff.



Die **Siedlungen** wirken wie natürlich gewachsen.

Dann können die computergesteuerten Völker eine sehr günstige Alternative zu den überbeuterten fliegenden Händlern oder missgünstigen Nachbarn sein.

Kampf auf Wunsch

Die Entwickler von Max Design stellen Ihnen wieder frei, ob Sie kämpfen wollen. Freizeit-Generäle werden aber ein deutlich größeres Feld an Einheiten vorfinden, mit denen sie den Nachbarn das Land streitig machen können. Auf Formationen à la **Age of Empires 2** werden wir



Zeitlich versetzt angelegte Felder rund um eine **Weizenfarm** ermöglichen Ihnen, das ganze (Spiel-)Jahr hindurch Ernten einzufahren.

Interview mit den Anno-Machern



Martin und **Albert Lasser** (links, Mitte) haben Max Design mitbegründet und das erste Anno erfunden. **Jürgen ReuBwig** (rechts) ist als Produzent von Sunflowers für Anno 1503 verantwortlich.

GameStar Woher kommt der Anno-Erfolg?

Martin Lasser Das Geheimnis liegt in der

Mischung: Wer kämpfen will, kann es, wer lieber friedlich Handel treibt, darf auch das tun. Man muss sich nicht festlegen.

Albert Lasser Außerdem ist es sehr befriedigend, eine Stadt zu beobachten, die nach dem eigenen Plan entstanden ist.

GameStar Was ist eurer Meinung nach die wichtigste Neuerung in Anno 1503?

Albert Lasser Ganz klar die Interaktion der Spielfiguren mit der Umwelt. Die Umwelt funktioniert und wirkt dadurch real.

Martin Lasser Man kann in der mittelalterlichen Welt versinken und ein wunderbares Gefühl für das damalige Leben entwickeln.

GameStar Wohin wird sich die Anno-Serie in Zukunft entwickeln?

Jürgen ReuBwig Frag' mich das nochmal in sechs Monaten, wir haben uns darüber bislang noch kaum Gedanken gemacht. Ich glaube, die Interaktion der Spielfiguren wird noch detaillierter. Außerdem werden wir das Thema Multiplayer verstärken.

GameStar Wer ist für euch das größte Konkurrenzprogramm für Anno 1503?

Jürgen ReuBwig Wir werden oft mit Blue Bytes' Siedlern verglichen. Aber ich denke, dass wir genug Eigenständigkeit und Merkmale haben, uns davon zu unterscheiden.

Die Anno-Gebäude im Überblick

Während die restliche Grafik echtes 3D ist, werden die Gebäude in vier Ansichten (Himmelsrichtungen) gerendert. Für das Rein- und Rauszoomen existieren mehrere Größen von jedem Haus, bei Zwischenstufen wird entsprechend skaliert.

Klosterschule: Neben der Universität gehört die Klosterschule zu den interessantesten neuen Gebäuden. Dort können Sie ebenfalls Upgrades entwickeln lassen, die aber teuer bezahlt werden müssen.



Fischerhütte: Mit der Fischerhütte sichern Sie die Grundversorgung mit Nahrungsmitteln. Die Fischbestände erneuern sich stetig, außerdem braucht der Fischer keine Zulieferbetriebe.



Weizenfarm: Falls Boden und Klima es zulassen, sollten Sie auf Weizen setzen. Wenn Sie die Felder zeitlich versetzt anlegen, reift der Weizen erst nach und nach: ganzjährige Ernten.



Flachsfarm: Ergänzt die Schafszucht. Auch hier sollten Sie das ganze Jahr hindurch ernten, um nicht die Kleider-Produktion zu gefährden: Schon in der zweiten Stufe verlangen Ihre Untertanen Stoffe.



Steinbruch: Lässt sich auf der zweiten Stufe errichten. Mehrere Steinmetze verarbeiten darin Granit zu Steinen, die zunächst zum ertragreichen Handeln und später fürs Bauen wichtig sind.



Hopfenplantage: Damit sind Sie nicht länger auf Zuckerrohr-Schnaps angewiesen. In einer Brauerei wird aus dem Hopfen Bier, das Ihre Untertanen ab der dritten Stufe verlangen.



verzichten müssen, dafür lässt sich das Terrain mit in die Strategie einbeziehen: Da die Landschaft dreidimensional und aus insgesamt 32 Höhenstufen aufgebaut ist, werden Fernkämpfer von höheren Punkten aus weiter sehen und schießen. Wenn Sie also einen Trupp Bogenschützen auf der Stadtmauer postieren, hat es ein anrückender Angreifer erheblich schwerer, weil seine Leute schon früh in Feuerreichweite gelangen. Zivilisten sollen zudem keine Opferlämmer mehr sein: Zwar sind sie bei weitem nicht so stark wie Schwertkämpfer, doch drei oder vier können einen einzelnen Ritter durchaus zur Strecke bringen. Dadurch wird verhindert, dass ein einzelner Kämpfer eine nur von Zivilisten bevölkerte Siedlung nach und nach in Stücke haut.

Fortschritt durch Forschung

Über die meisten neuen Gebäude schweigen sich die **Anno**-Macher derzeit aus. Ein paar Fakten konnten wir ihnen doch entlocken: So sollen die bislang nutzlosen Universitäten extrem wichtig werden. Wie auch die nagelneuen Klosterschulen erlauben sie dem Spieler, Upgrades zu erforschen. Dazu gehören fruchtbarere Böden, schneller arbeitende Produktionsstätten und stärkere Kampfeinheiten. Diese Erfindungen werden erst auf höheren Entwicklungsstufen Ihrer Bevölkerung möglich und auf jeden Fall sehr teuer sein. Eventuell dürfen Sie sich durch emsiges Forschen



Gut geschützt hinter der Stadtmauer liegt unsere **Festung** (oben rechts), in der wir Soldaten nicht nur ausbilden, sondern auch stationieren können.



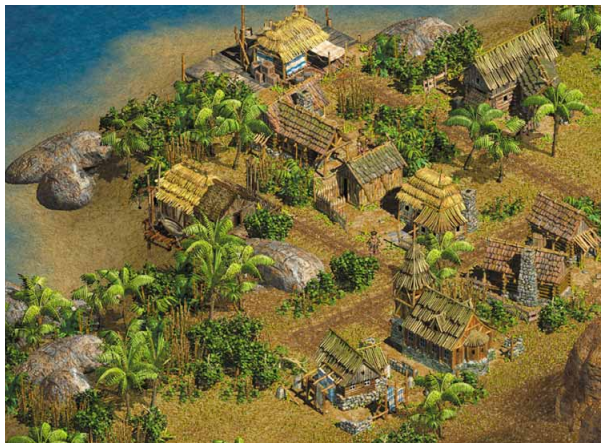
Die **Wüste** ist bekanntlich überaus trocken. Doch mit ausgiebiger Bewässerung und etwas Geduld können Sie den Boden wieder urbar machen.

im Laufe des Spiels sogar neue Truppentypen verschaffen.

Das lange Warten

Gerade haben Sunflowers und Max Design bekannt gegeben, dass sich die Entwicklung von **Anno 1503** vom geplanten ersten Quartal 2001 auf die Jahresmitte verschieben könnte. Deshalb dauert es auch noch, bis Einzelheiten über den bislang unbekannten Diplomatie-Modus verraten werden. Bis da-

hin wird laut Plan auch der orchestrale Soundtrack eingespielt sein. Die Musik soll sich dynamisch dem Spielgeschehen anpassen, so dass Sie bald instinktiv heraushören, wie zufrieden Ihr Volk gerade ist. Wenn die Zeit reicht, wollen die Max Designer sogar Zollabkommen mit anderen Spielern in das Programm einbauen. Man darf gespannt sein, ob die Macher all ihre ehrgeizigen Pläne in die Tat umsetzen. **MIC**



In **Südsee-Gefilden** treffen Ihre Siedler auf Völker wie die Azteken; auch die örtlichen Raubtiere passen zum Dschungel-Look.

Anno 1503

Genre: Aufbauspiel
Termin: 2. Quartal 2001

Hersteller: Max Design
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Mick Schnelle: »Als ich die schöne Grafik sah, wollte ich sofort lossiedeln. Die aktuelle Alpha-Version gibt von den angekündigten spielerischen Veränderungen zwar noch längst nicht alles preis, doch die liebevoll animierten Bewohner und Tiere laden zum Spielen geradezu ein. Wenn die Kämpfe im 3D-Terrain und der erweiterte Handelspart funktionieren, dürfte Anno 1503 die versammelte Konkurrenz auf die Plätze verweisen.«

Riesen-Screenshot

Anno-Mustersiedlung



Kontor

Das Kontor ist für den Seehandel das, was der Marktplatz für den Handel über Land bedeutet. Alle Waren, die mit Schiffen ankommen, werden hier umgeschlagen.



Markt

Dieser Markt dient als Lebensmittel-Laden für die Einwohner sowie als Karawanen-Umschlagplatz. Damit die Wege nicht zu lang werden, ist er zentral angesiedelt.



Plantage

Hier sehen Sie gleich mehrere Plantagen eng beieinander. Die Mühle in Reichweite der Weizenfarm sichert steten Nachschub an Mehl für die angrenzende Bäckerei.



Kirche

Die Kirche auf der kleinen Insel ist reine Dekoration. Denn ihr Einflussgebiet ist viel zu klein, als dass die Bewohner auf der Hauptinsel von ihr profitieren könnten.



Auf dieser Doppelseite präsentieren wir Ihnen eine fix und fertig bebaute Insel, wie sie in Anno 1503 vorkommen wird. Das Eiland ist so groß, dass gleich drei komplette Siedlungen bequem Platz finden.

Steinbruch

Dieser Steinbruch liegt in günstiger Nähe zur Werkstatt des Steinmetzes (links). Praktischerweise können immer mehrere Arbeiter gleichzeitig Granit abbauen.



Gasthaus

Das Gasthaus erfüllt einen sozialen Zweck. In seinem Einflussbereich werden alle Einwohner mit Bier und Schnaps in ausreichender Menge versorgt (so vorhanden).



Schützen-Camp

Das Ausbildungscamp für Bogenschützen erkennen Sie an der Zielscheibe (links unten), in der sogar zwei Pfeile stecken. Fernkämpfer nutzen das 3D-Gelände.



Reederei

Hier befindet sich eine kleine Reederei, die praktischerweise in der Nähe des Hafens angelegt wurde. Fertige Schiffe sind so sehr schnell und bequem einsatzbereit. **MIC**



Es kann nur einen geben

Die Anno-Rivalen

Anno 1503

Hersteller: Max Design**Termin:** 2. Quartal 2001**Einschätzung:** Ausgezeichnet

Typische Siedlung: Die Siedlungen passen wunderschön in die schicke, zoombare Landschaft in echtem 3D. Die Gebäude, die aus bis zu 60.000 Polygonen bestehen können, sind allerdings vorberechnet und werden in die 3D-Landschaft einkopiert. Häuser und Wirtschaftsgebäude nehmen zwar rechteckige Flächen ein, was aber durch schiefe Winkel optisch kaschiert wird. Sehr wichtig sind die Wohnhäuser, deren Aussehen Aufschluss darüber gibt, wie weit sich die Bevölkerung entwickelt hat. Märkte und Kontore liegen zentral, während Gewerbebetriebe und Landwirtschaft sich etwas weiter außen befinden.



Spielprinzip: Das Aufbauspiel von Max Design setzt am stärksten von allen drei Vergleichskandidaten auf friedlichen Handel. Ohne mit den Nachbarn, herumziehenden Händlern und den insgesamt neun Eingeborenentämmen ausgiebig Waren auszutauschen, wird keine Siedlung des einzigen steuerbaren Volkes

auf Dauer erfolgreich sein können. Dazu sind die Bedürfnisse der Einwohner mit steigendem Entwicklungsgrad einfach zu hoch. Krieg spielt erst im späteren Verlauf eine Rolle und auch nur dann, wenn Sie das unbedingt wollen. Einige Szenarios sollen nach dem Entwicklerwillen ganz ohne Krieg auskommen.



Bevölkerung: Anders als im Vorgänger soll diesmal jedes Haus von einem Untertan bewohnt sein, dem Sie beim Verrichten seines Tageswerks zusehen können. Fehlt den Einwohnern irgendetwas, beginnen sie zu protestieren. Kommen Sie diesen

Bedürfnissen (etwa nach Tabak oder Alkohol) nicht nach, schrumpft mittelfristig die Bevölkerungszahl. Außerdem steigt dann die Entwicklungsstufe nicht an, so dass Sie bestimmte Gebäude nicht errichten dürfen. Die Figuren sollen sogar auf ihre Umgebung reagieren können. So ergreifen sie die Flucht vor heranahenden Kämpfern und Raubtieren. Letztere erschrecken auch Jagdwild wie Rehe oder Kaninchen.

Wirtschaft: Zu Beginn einer Partie müssen Sie sich darum kümmern, Ihre Einwohner zufriedenzustellen. Sobald die Grundversorgung steht, legen Sie Märkte an, die als Handelszentren dienen und gleichzeitig das bebaubare Land erweitern. Besonders interessant ist die Verwaltung der Plantagen, denn das Wachstum von Kulturpflanzen wie Flachs oder Weizen wird durch die Eigenschaften des Bodens und des Klimas bestimmt. Aus gewachsenen oder abgebauten Rohstoffen lassen Sie Zwischenprodukte wie Stoffe herstellen, die ihrerseits zu hochwertigen Waren wie Kleidung weiterverarbeitet werden. Zu viel Geld und wichtigen Waren kommen Sie nur über Handel per Schiff oder Handkarren. Dazu stehen Ihnen die Mitspieler und bis zu neun Eingeborenenvölker zur Verfügung. Doch die sind anspruchsvoll und erwarten auch mal bestimmte Gegenleistungen, bevor sie einem Warentausch zustimmen.



völker zur Verfügung. Doch die sind anspruchsvoll und erwarten auch mal bestimmte Gegenleistungen, bevor sie einem Warentausch zustimmen.

Militär: Das Militär spielt in Anno 1503 nur eine mäßig wichtige Rolle. Erst relativ spät können Sie ein eigenes Heer aus Kavallerie, Infanterie und Musketieren in speziellen Kasernen ausbilden lassen.

Daneben schützt Sie eine eigene Kriegsschifflotte vor Piraten. In einigen Szenarios (sowie auf Wunsch im normalen Spiel) widmen Sie sich ganz dem friedlichen Handel und verzichten aufs Kämpfen.

Fazit: Das eindeutig schönste Aufbauspiel, doch auch NPC-Völker, Wirtschaft und Entdeckung sind Highlights.

Die Sied

Hersteller: Blue Byte**Termin:**

Typische Siedlung: Rein grafisch entsprechen die neuen Siedler durch die zahllosen herumwerkelnden Wichte am meisten dem klassischen Wusel-Look. So können Sie Holzfällern oder Imkern bei ihrer Arbeit zusehen und merken jederzeit, ob Rohstoffe schnell genug von den Trägern abgeholt werden. Die Siedlungen sind nicht rechteckig aufgebaut, da Häuser und Werkstätten beim Bau runde Flächen belegen. Wege entstehen automatisch durch häufiges Begehen. Gebäude, die zu einer bestimmten Produktionskette gehören, liegen sehr nah beieinander. Strukturiert wird die Siedlung durch zentral gelegene Warenlager.

Spielprinzip: Blue Bytes' Siedler setzen, ganz ihrer Tradition verhaftet, stark auf den kriegesischen Aspekt. Sobald Sie an die Grenzen eines der drei spielbaren Nachbarvölker (Römer, Wikinger, Majas) stoßen, können Sie ihm durch Angriffe auf seine Verteidigungsanlagen Land abluchsen. Als besonderen



Bevölkerung: Obwohl Die Siedler 4 durch die schiere Anzahl an Handwerkern und Trägern den größten Wuselfaktor vorweisen kann, sind die einzelnen Bewohner ziemlich unwichtig. Besondere Bedürfnisse wie der Wunsch nach Luxusgütern oder Alkohol plagen Ihre Untergebenen nicht. Sie müssen nur

Wirtschaft: Da es voraussichtlich im Solospiel keinen Handelspart geben wird, sind Sie bei der Wirtschaft auf sich selbst gestellt. Eines der wenigen Mittel, an fremde Rohstoffe zu gelangen, ist der offene Krieg. Oder Sie schicken einen Dieb aus. Ansonsten müssen Sie möglichst effektive Produktionsketten schaffen, die aus Rohstoffproduzenten samt weiterverarbeitenden Betrieben bestehen. Manchmal sind Sie dabei geografischen Zwängen ausgeliefert. Sie dürfen Kohle- und Eisenminen nur über den entsprechenden Vorkommen errichten. Da Sie aber in der Nähe der Berge keine weiterverarbeitenden Betriebe wie Eisenschmelze oder Waffenwerkstatt bauen können, müssen Sie weite Strecken in Kauf nehmen. Neben der optimalen Entfernung der

Militär: Nach einer mittellangen Aufbauphase kommen Sie ums Militär nicht herum. Alle Einheiten wie Schwertkämpfer, Bogenschützen und Speerwerfer lassen sich direkt steuern. Der nagelneue Saboteur

Fazit: Guter Mix aus Aufbau und Krieg. Das Dunkle

Neben Anno 1503 buhlen Blue Bytes' Siedler 4 und Jowoods Völker 2 um die Gunst der Aufbaufans. Wir haben die drei Konkurrenten im derzeitigen Entwicklungsstand unter die Lupe genommen. In fünf Kategorien zeigen wir Ihnen die wichtigsten Unterschiede bei Siedlungsbau, Spielprinzip, Wirtschaftssystem, Militär und Bevölkerung.

Siedler 4

Dezember 2000

Einschätzung: Sehr gut



Gegner haben sich die Entwickler das Dunkle Volk ausgedacht, das Landstriche in trostlose Ödnis verwandelt. Nur wenn Sie die finsternen Strolche vertreiben und dadurch diese Bereiche befreien, werden sie wieder fruchtbar. Handel mit anderen Völkern wird es laut Planung im Solospiel nicht geben.

in ausreichender Menge vorhanden sein, damit jedes Gebäude besetzt werden kann. Zudem sollte immer eine ausreichende Anzahl von Trägern existieren, die Waren schnell von einem Ort zum anderen transportieren. Lediglich Minenarbeiter müssen mit Nahrung versorgt werden. Eine Sonderstellung sollen die Zauberer und Priester einnehmen, die mit Magie in Kämpfe eingreifen: Sie brauchen geistige Getränke.



Produktionsstätten zu den Rohstoff-Lieferanten können Sie diese Zyklen nur durch die Veränderung der Transport-Prioritäten effektiver gestalten.

kann (ähnlich wie der Gong im Amazonen-Addon von Siedler 3) Gebäude zum Einsturz bringen. Als Besonderheit hängt die Stärke des Heeres von der Zahl der produzierten und verbauten Rohstoffe ab.

Volk könnte frisches Blut in den Serien-Alltag bringen.

Die Völker 2

Hersteller: Jowood

Termin: November 2000

Einschätzung: Gut

Typische Siedlung: Bei Die Völker 2 herrscht wie beim Vorgänger ein etwas steriler Plastik-Look vor. Auch hier präsentiert sich die Grafik in 3D, die stufenlos zoombar ist. Die einzelnen Häuser sind sehr streng rechteckig ausgerichtet. Bäume und Sträucher wirken etwas lieblos in die Landschaft hereingepflanzt. Da die Völker ihre Wohnhäuser automatisch selber bauen, haben Sie wenig Möglichkeiten zur Strukturierung. Dafür liegen die Wohnungen meist in der Nähe der Arbeitsstätten, was wegen des geregelten Tagesablaufs der Bewohner einen zeitlich optimierten Produktionsablauf gewährleisten soll.



Spielprinzip: Bei Jowoods Aufbauspiel steht das Individuum im Mittelpunkt. Als Hauptaufgabe müssen Sie alle zu einem Volk gehörende Stämme durch Diplomatie vereinen. Im Notfall dürfen auch kriegerische Mittel angewandt werden. Das allerdings nur, wenn Sie den Kampf nicht vorher deaktiviert

haben. Aller Voraussicht nach dürfte Völker 2 der am indirektesten zu steuernde Kandidat in diesem Dreierfeld werden. Sehr viele Detail-Entscheidungen nehmen Ihnen Ihre Untertanen ab. Nur wenn etwas im Argen liegt, ersuchen die Einwohner um eine Audienz bei Ihnen und erwarten eine schnelle Entscheidung.



Bevölkerung: Die Einwohner sollen dank eines sehr detaillierten Wunsch- und Charaktersystems fast schon eigene Persönlichkeiten haben. Jeder Arbeiter und Handwerker hat einen festen Arbeitsplatz samt zugehöriger Wohnung. Bevor er ins Berufsleben eintritt, absol-

viert er eine Ausbildung in der Schule. Danach sucht er sich eine Frau, die ihn versorgt und mit der er Kinder in die Welt setzt. Jeder Untertan ist anspruchsvoll: Muss er Hunger leiden, oder bekommt er seinen geliebten Pilzschnaps nicht, stoppt er sofort seine Arbeit. Rund 20 dieser Güter, ohne die sie auf die Dauer nicht glücklich sind, fordern Ihre verwöhnten Untertanen nach und nach.

Wirtschaft: Auch bei Die Völker 2 wird das Wirtschaftssystem wohl weitgehend von möglichst kurzen Wegen abhängen. Anders als bei Blue Bytes' Siedlern müssen Sie hier aber auch in Betracht ziehen, dass die Bewohner einem geregelten Tagesablauf nachgehen. Deshalb spielt auch die Lage der Wohnhäuser eine entscheidende Rolle. Liegen Wohnung und Arbeitsstätte des jeweiligen Handwerkers nah beieinander, geht nur wenig Zeit für Schlafen und Essen verloren. Ebenfalls sehr wichtig sind Produktionszyklen, die möglichst optimal angeordnet sein müssen. Bäcker, Bauer und Müller sollten zum Beispiel nicht nur im selben Kartenbereich arbeiten, sondern am besten auch Tür an Tür wohnen. Zum Handelspart lässt sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt



der Entwicklung nur sagen, dass er einen wichtigen Punkt im Wirtschaftsgefüge ausmachen soll. Zumal jedes der drei Völker spezielle Güter herstellen kann.

Militär: Bei Die Völker 2 muss nur kämpfen, wer auch kämpfen will. Bei Spielstart sollen Sie diese Option ein- oder ausschalten können. Anders als bei den beiden Konkurrenzspielen bilden Sie selbst keine

Soldaten aus oder bauen Verteidigungsanlagen, sondern heuern einen Ritter an, den Sie direkt ins Gefecht führen können. Mit dabei ist sein ganzes Kampfgefolge, das Sie Mann für Mann steuern dürfen.

Fazit: Sehr ambitioniert. Ob die extrem indirekte Steuerung funktioniert, muss sich erst erweisen.